

FUERZA

+1

12

DESTREZA

0

10

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

+2

14

CARISMA

+4

18

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza +1
- Destreza 0
- Constitución +6
- Inteligencia 0
- Sabiduría +2
- Carisma +7

HABILIDADES

- Acrobacias 0
- Arcanos +3
- Atletismo +1
- Engañar +4
- Historia +3
- Interpretación +4
- Intimidar +4
- Investigación 0
- Juego de Manos 0
- Medicina +2
- Naturaleza 0
- Percepción +2
- Perspicacia +5
- Persuasión +4
- Religión +3
- Sigilo 0
- Supervivencia +2
- Trato con Animales +2

INSPIRACIÓN

+3 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

10 CA 0 INICIATIVA 25 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 66

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 8d6

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS		

EQUIPO

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

12 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Ballesta ligera, Bastón, Daga, Dardo, Hacha de batalla, Macha de mano, Herramientas de artesano, Honda, Martillo de guerra, Martillo ligero

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Enano de las colinas:

- Visión en la oscuridad
- Fortaleza enana
- Afinidad con la piedra
- velocidad enana

Hechicero Nivel 8:

- Bastión de la Ley
- Conjuro Buscador
- Conjuro cuidadoso
- Crear espacios de conjuro
- Fuente de magia
- Magia Mecánica
- Recuperar puntos de hechicería
- Restablecer Equilibrio

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Visión en la oscuridad:** Tienes una visión superior en la oscuridad y en la penumbra. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante, y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.
- ▶ **Fortaleza enana:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra venenos y eres resistente al daño por veneno.
- ▶ **Afinidad con la piedra:** Cuando realices una prueba de inteligencia (Historia) relacionada con el origen de una obra de mampostería, se considera que tienes competencia con la habilidad de Historia y añades a la prueba tu bonificador por competencia multiplicado por 2 en lugar del bonificador habitual.
- ▶ **Velocidad enana:** Tu velocidad no se reduce por llevar armadura pesada.
- ▶ **Bastión de la Ley:** Puedes acceder a la gran ecuación de la existencia para imbuir a una criatura de un escudo resplandeciente de orden. Como acción, puedes gastar de 1 a 5 puntos de hechicería para crear una protección mágica a tu alrededor o alrededor de otra criatura que puedas ver a 30 pies o menos de ti. La pro...
- ▶ **Conjuro Buscador:** Si realizas una tirada de ataque para un conjuro y fallas, puedes gastar 2 puntos de hechicería para volver a tirar el d20, pero tendrás que usar el nuevo resultado. Puedes usar Conjuro Buscador aunque ya hayas empleado una opción diferente de Metamagia durante el lanzamiento del conjuro.
- ▶ **Conjuro cuidadoso:** Cuando lanzas un conjuro que obliga a otras criaturas a hacer TS, puedes proteger a algunas de esas criaturas de la fuerza del conjuro. Gasta 1 punto de hechicería y elige tantas criaturas como tu modificador por Carisma (mínimo 1). Las criaturas elegidas tienen éxito automáticamente en la TS.
- ▶ **Crear espacios de conjuro:** Como acción adicional, puedes transformar puntos de hechicería que no hayas gastado en un espacio de conjuro. El coste es 2 puntos para espacio de nivel 1, 3 puntos para espacio de nivel 2, 5 puntos para un espacio de nivel 3, 6 puntos para espacio de nivel 4, y 7 puntos para un espacio de nivel 5.
- ▶ **Fuente de magia:** obtienes un número de puntos de hechicería igual a tu nivel de hechicero. Recuperas todos los puntos de hechicería gastados cuando terminas un descanso prolongado. En ningún caso puedes tener más puntos de hechicería de los que se indican para tu nivel.
- ▶ **Magia Mecánica:** Aprendes conjuros adicionales cuando alcanzas determinados niveles de esta clase. Todos estos conjuros se consideran, en lo que a ti respecta, conjuros de hechicero, pero no cuentan para el total de conjuros de hechicero que conoces. Además, cada vez que subas un nivel de hechicero, podrás susti...
- ▶ **Recuperar puntos de hechicería:** En tu turno, como acción adicional, puedes gastar un espacio de conjuro y conseguir tantos puntos de hechicería como el nivel del espacio.
- ▶ **Restablecer Equilibrio:** Tu conexión con el plano del orden absoluto te permite ecualizar momentos caóticos. Cuando una criatura que puedas ver a 60 pies o menos de ti esté a punto de tirar un d20 con ventaja o desventaja, puedes usar tu reacción para impedir que la tirada tenga ventaja y desventaja. Puedes usar este ra...